

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kreativitas**

###### **a. Pengertian kreativitas**

James J.Gallagher (2010:13) mengatakan bahwa “*Creativity is mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas an product, in fashion that is novel to him or her* “ (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya) Clarkl Monstakis (2004:18) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain.

Semiawan (2010:14) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni atau dalam permesinan atau dalam memecahkan masalah–masalah dengan metode-metode baru.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 456), kreativitas juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinil yang tercipta, sebab

keaktivitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Kreativitas merupakan kegiatan otak yang teratur komprehensif, imajinatif menuju suatu hasil yang orisinal.

Supriyadi (2010:13) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata lebih relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Menurut Utami Munandar (2004:9) kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah di mana penekanannya pada kuantitas, tepat guna dan keragaman.

Menurut Rogers (2004:18) Kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Kreativitas merupakan kegiatan otak yang teratur komprehensif imajinatif menuju hasil yang orisinal.
- 2) Kreativitas merupakan ungkapan dari keunikan-keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungan.

- 3) Kreativitas merupakan kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan data.
- 4) Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar.

b. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menurut Utami Munandar (2002:60) yang dituangkan pada salah satu bukunya Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini, ada alasan mengapa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak, antara lain : *Pertama*, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia sebagaimana yang diungkapkan seorang ahli, Maslow (2004: 31). Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

*Kedua*, kemampuan berpikir kreatif dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan.

*Ketiga*, bersibuk secara kreatif akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapaian kepuasan seseorang akan mempengaruhi perkembangan sosial emosinya.

*Keempat*, dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah

pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan. Jadi tujuan mengembangkan kreativitas anak di TK adalah sebagai berikut :

1. Menenal cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
2. Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
3. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidakpastian.
4. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
5. Membuat anak kreatif, yaitu anak yang memiliki :
  - a. Kelancaran untuk mengemukakan gagasan
  - b. Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah
  - c. Orsinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran
  - d. Elaborasi dalam gagasan
  - e. Keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.
- c. Fungsi pengembangan kreativitas pada anak

Menurut Mundandar (2004:55) Pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang

menunjang mengembangkan kreativitas anak TK. Hal ini dapat dilihat dari fungsi pengembangan kreativitas pada anak sebagai berikut :

- 1) Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak.

Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri, menciptakan sesuatu yang lain dan baru. Kegiatan yang menghasilkan sesuatu ini dapat memupuk sikap untuk terus sibuk diri dengan kegiatan kreatif akan memacu perkembangan kognitif / ketrampilan berpikir.

- 2) Fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa

Pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan berekspresi itu anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasaan lebih, kecewa, khawatir, takut dan lain-lain yang mungkin tidak dapat dikatakannya.

- 3) Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika.

Selain kegiatan berekspresi yang bersifat mencipta anak juga dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan tarian, musik dan sebagainya.

#### d. Strategi dalam pengembangan kreativitas

Adapun hal-hal yang perlu diketahui orang tua, pendidik dalam mengembangkan kreativitas anak adalah faktor kepribadian anak. Setiap anak mempunyai bakat kreatif dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Pendidik hendaknya menemukan, mengenali dan menghargai bakat kreatif anak serta memberi kesempatan untuk mengembangkan secara optimal. Menurut Utami Munandar (2004:131) Strategi dalam pengembangan kreativitas anak diantaranya :

##### 1) Pribadi yang kreatif

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.

##### 2) Pendorong untuk berkreasi

Bakat kreatif akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

##### 3) Proses dari kreatif

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif dengan membantu menyediakan sarana prasarana yang diperlukan.

#### 4) Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (press) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

#### e. Kendala dalam mengembangkan kreativitas anak

Kreativitas dan motivasi merupakan faktor penentu keberbakatan di samping tingkat kecerdasan di atas rata-rata. Namun, lingkungan yang menghambat dapat merusak motivasi anak, betapa kuat pun, dan dengan demikian mematikan kreativitas menurut Amabile (2004:223). Masalahnya ialah dalam membantu anak merealisasikan potensinya sering menggunakan cara paksaan agar mereka belajar. Dengan paksaan atau kekerasan berarti kita mengancam dengan hukuman atau memaksa aturan-aturan, tetapi juga dalam memberikan hadiah atau pujian yang berlebihan.

Pengajaran yang kreatif dan menarik menurut Amabile dalam bukunya mengemukakan empat cara mematikan kreativitas yaitu :

##### 1) Evaluasi

Rogers (2004:223) menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitas anak.

## 2) Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.

## 3) Persaingan (kompetisi)

Kompetisi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah.

## 4) Lingkungan yang membatasi

Albert Einstein (2007:7) yakin bahwa belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan. Dengan dipaksa terus untuk belajar dalam lingkungan yang membatasi minat dan motivasi intrinsik dapat dirusak.

Jadi anak dalam mengembangkan kreativitas jangan terlalu dibatasi, jika terlalu dibatasi anak akan merasa terkekang dan anak tidak mau mengembangkan kreativitasnya.

- f. Upaya orang tua menjadikan lingkungan yang kondusif bagi pengembangan diri anak



Pendidikan utama dan pertama bagi anak itu dari orang tua, jadi peran orang tua dalam menjadikan anak tadi bisa kreatif dan menciptakan lingkungan yang kondusif sehingga anak dapat mengembangkan kreativitas dirinya. Menurut Amabile (2004:225) dalam menjadikan lingkungan yang kondusif bagi anak diantaranya :

1. Kebebasan

Orang tua tidak selalu berusaha mengendalikan anak dan tidak perlu merasa cemas berlebihan dengan apa yang dilakukan anak.

2. Rasa hormat

Orang tua harus menghargai keberadaan anak sebagai individu yang unik dan memiliki kemampuan tertentu.

3. Kedekatan emosional

Orang tua tidak bersikap posesif yang menyebabkan anak memiliki ketergantungan pada orang lain.

4. Penanaman nilai

Orang tua harus menanamkan nilai-nilai yang perlu di ketahui anak dalam hidupnya, bukan menjejali berbagai macam aturan yang menyeramkan.

5. Penekanan prestasi.

Orang tua selayaknya lebih menekankan pentingnya meraih yang sebaik mungkin, bukan semata-mata memperoleh angka tinggi di rapor.

#### 6. Minat

Orang tua juga perlu memiliki keberagaman minat dengan tidak menekankan pada perbedaan status sosial ataupun tuntutan sosial.

#### 7. Hargai kreativitas

Orang tua harus selalu mendukung anak untuk melakukan hal-hal kreatif dengan menyediakan peralatan dan pengalaman baru yang menarik.

#### 8. Visi

Orang tua harus memiliki visi yang jelas menyangkut buah hati bahwa mereka mampu menyusun balok dan menghasilkan bentuk bangunan, kreatif sesuai dengan bakat dan ketrampilan yang dimilikinya.

#### g. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas

Beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibanding dengan sebaliknya, salah satu rangsangan yang penting adalah kasih sayang (*touch*). Dengan kasih sayang anak-anak memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan pengelohannya dengan baik.

Menurut Mariani (2008:178) membagi empat hal yang dapat di perhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu:

- 1) Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis (*psychological Atmosphere*)
- 2) Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang di lihatnya, dipegang, di dengar dan dimainkan untuk pengembangan kreatifitasnya.
- 3) Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.
- 4) Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.  
 Dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk membentuk bangunan dengan balok tanpa dikasih contoh baik dari guru maupun orang tua, sehingga anak menemukan cara menyusun bangunan dengan balok dengan sendirinya.

#### h. Ciri-ciri anak kreatif

Proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang mengacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang di paparkan oleh Parnes (2000:107) yaitu kemampuan berikut:

- 1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah dalam membentuk bangunan dengan balok.

- 2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan anak dalam menyusun balok sesuai dengan bentuknya.
- 3) *Originality* (keaslian) yaitu bentuk bangunan yang apa adanya dari berbagai macam bentuk balok.
- 4) *Elaboration* (ketercapaian) yaitu dengan kemampuan kreativitas, anak dapat membentuk bermacam-macam variasi bangunan dengan balok.
- 5) *Sensitivity* (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan sebuah bentuk bangunan yang unik.

Anak kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Orang yang inovatif berani berbeda, menonjol, membuat kejutan atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka. Thomat Edison dikatakan bahwa dalam melakukan percobaan ia mengalami kegagalan lebih dari 200 kali, sebelum ia berhasil dengan penemuan bola lampu yang bermakna bagi seluruh umat manusia. Ia mengungkapkan bahwa “*Genius 15 1% inspiration and 99% perspiration*”.

Tingkat energi, spontanitas dan petualangan yang luar biasa sering tampak pada orang kreatif, demikian pula keinginan yang besar untuk mencoba aktivitas yang baru dan mengasyikan. Anak yang kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah

dari berbagai sudut tinjau, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.

Ciri yang lebih serius pada orang berbakat ialah ciri seperti idealisme, kecenderungan untuk melakukan refleksi, merenungkan peran dan tujuan hidup serta makna atau arti dari keberadaan mereka.

Ciri kreatif yang lain ialah kecenderungan untuk lebih tertarik pada hal-hal yang rumit dan misterius. Ciri-ciri perilaku yang ditemukan pada orang-orang yang memberikan sumbangan kreatif yang menonjol terhadap masyarakat digambarkan sebagai berikut: berani dalam pendirian/keyakinan, ingin tahu (melit), mandiri dalam berfikir, dan mempertimbangkan, bersibuk diri terus menerus dengan kerjanya, intuitif, ulet, tidak bersedia menerima pendapat dari otoritas begitu saja.

Adapun ciri-ciri anak yang kreatif menurut Parnes (2000:10) di atas dan yang digunakan indikator pada penelitian ini adalah kelancaran, keluwesan, keaslian, ketercapaian dan kepekaan anak dalam menyusun bangunan dari balok.

## **2. Permainan Balok**

### **a. Pengertian Permainan Balok**

Dunia anak adalah dunia bermain, inilah salah satu peribahasa yang dilontarkan oleh para pakar tentang definisi permainan begitu pentingnya permainan bagi anak-anak sehingga banyak pakar yang memberikan definisinya tentang permainan.

Menurut Maykes Tedjasaputra (2001:53) bermain aktif adalah :  
 “Kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri”.

Menurut Anggani Sudono (2000:7) alat permainan adalah :  
 “Semua alat bermain yang digunakan oleh anak-anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk”.

Dari beberapa buah teori tentang bermain, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan / aktivitas khususnya yang dilakukan manusia. Saat melakukan kegiatan tersebut biasanya manusia menggunakan alat untuk bermain yang disebut mainan. Permainan adalah proses bermain yang biasanya menggunakan mainan.

Biasanya permainan anak-anak dilakukan dengan membagi mereka ke dalam kelompok-kelompok. Kita mengenal beberapa macam permainan diantaranya sebagai berikut :

- 1) Permainan fungsi (permainan jarak) seperti meloncat-loncat, naik dan turun tangga, berlari-lari dan bermain bola.
- 2) Permainan fisik seperti menjadikan kuris sebagai kuda, main sekolah-sekolahan, dagang-dagangan dan masak-masakan.
- 3) Permainan Reseptif atau Apresiatif seperti mendengarkan cerita atau dongeng, melihat gambar dan melihat orang yang melukis.

- 4) Permainan membentuk (konstruksi) seperti membuat kue dari tanah liat, membuat gunung pasir, membuat kepala-kepalaan dari kertas, membuat gerobak dari kulit jeruk.
- 5) Permainan Prestasi seperti sepak bola, bola volley, tennis meja dan bola basket.
- 6) Permainan Ilusi  
Permainan ini merupakan pernyataan fantasi misalnya sepotong tongkat merupakan kuda (Depdiknas, 2003: 50-51).

Syarat-syarat permainan yang baik adalah :

- a. Mudah dibongkar pasang  
Alat permainan yang mudah dibongkar pasang, dapat diperbaiki sendiri.
- b. Mengembangkan daya fnatasi  
Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah, sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi.
- c. Tidak berbahaya  
Para ahli meneliti jenis-jenis alat permainan sependapat tentang alat-alat permainan yang suka mendatangkan bahaya bagi anak-anak yaitu tangga, sepeda beroda tiga dan jungkat-jungkit. (Zulkifli, 2000: 43).

Menurut Depdiknas (2007:1) Balok adalah Potongan-potongan kayu polos (tanpa cat), sama tebalnya, panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit bentuk kurva, bentuk

silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok dasar.

Bermain balok menurut Anggani Sudono (2000:123) “Bermain balok mempunyai tempat di hati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, malahan sampai tahun ajaran berakhir”.

Ketika bermain balok seluruh temuan-temuan terjadi, demikian pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah.

Daya penalaran anak akan bekerja aktif, konsentrasi pada waktu bermain balok makin meningkat. Bermain balok dapat membangkitkan pengertian sampai tak terhingga dari yang mudah sampai dengan tantangan yang sulit. Konsep pengetahuan matematika ada di tangan dan ujung jari mereka. Nama bentuk, balok, kubus, prisma, silinder, jembatan, balok ranjang, balok pendek, balok segitiga.

Sosialisasi terjadi selagi anak bermain balok, membagi tugas, menentukan pilihan, berbagi pengalaman, tenggang rasa, berkomunikasi yang baik. Pengetahuan sosial juga dapat timbul misalnya membuat kota, gedung-gedung, kantor, rumah, pekerjaan, taman atau jalan.

Kemampuan berbahasa timbul begitu anak menyebutkan nama hasil kreasinya. Berkomunikasi dengan teman maupun guru terjadi dengan spontan. Perhatian anak ke bentuk konstruksi, menambah minat mereka untuk mengetahui lebih banyak lagi.



### **b. Tujuan / Fungsi Permainan Balok**

Permainan merupakan gejala yang umum, baik di dunia hewan maupun di kalangan masyarakat, seperti lingkungan anak-anak, pemuda dan orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab.

Tujuan permainan menurut Zulkifli (2006:45) Tujuan permainan terletak dalam permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain. Bermain itu sendiri mempunyai tujuan tertentu, bermain tidak sama dengan bekerja. Bekerja mempunyai tujuan lebih lanjut, tujuannya tercapai setelah pekerjaan itu selesai.

Menurut Anggani Sudono (2000:46) tujuan bermain dengan alat permainan adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang konsep misal konsep terhadap suatu bentuk atau warna. Mengingat pentingnya tujuan bermain tersebut maka pemahaman akan fungsi suatu alat permainan menjadi salah satu hal yang patut diperhatikan.

Tujuan bermain menurut Ismail (2006: 16-17) adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagai penyalur energi berlebih karena terbebas dari segala macam tekanan, sehingga mengungkapkan sinerginya dalam bermain.

- 2) Sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa, melalui bermain. Seorang anak menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika dewasa. Misal dengan bermain peran, secara tidak sadar ia menyiapkan diri untuk peran atau pekerjaan di masa depan.
- 3) Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya. Jika anak laki-laki dan anak perempuan diberi beban yang sama berupa kertas-kertas, perca, gunting, tampaknya mereka akan membuat sesuatu yang berbeda. Hal ini membuktikan bahwa anak laki-laki beda bentuk-bentuk permainannya dengan permainan anak perempuan.
- 4) Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku. Mereka menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi.
- 5) Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan.

Mengingat betapa pentingnya bermain bagi anak dan bermain membutuhkan alat bermain sering disebut juga mainan sesuai dengan tujuannya maka mainan atau alat permainan itu harus disesuaikan dengan keamanan dan kebutuhan anak. Oleh karena itu harus tahan banting, tahan lama (awet) dan tidak membahayakan baik fisik maupun psikis (Depdiknas, 2003: 52-53).

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan tujuan permainan adalah agar anak dapat berfikir logis dalam menyesuaikan diri dengan masyarakat serta memiliki bakat dan minat anak yang dimiliki.

Tujuan permainan balok adalah untuk ketrampilan hubungan dengan teman sebaya dapat mengenal konsep matematika dan geometri, dapat mengkoordinasi motorik halus dan kasar.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi bermain tidak saja meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak.

### **c. Peran Guru dalam Permainan**

Peran guru dalam kegiatan bermain dalam tatanan atau kelas sangat penting. Guru berperan sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai model, melakukan evaluasi dan melakukan perencanaan. Dalam tugasnya sebagai pengamat guru harus melakukan observasi bagaimana interaksi antar anak maupun interaksi anak dengan benda-benda di sekitarnya. Peran guru harus mengamati lama anak melakukan suatu kegiatan, mengamati anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dan bergaul dengan teman-teman sebayanya.

Guru melakukan elaborasi, dalam melakukan tugas elaborasi, guru dapat mengajukan pertanyaan yang akan dirangsang anak mengembangkan daya pikirnya melalui peran yang sedang dilakukan. Apabila anak telah meningkat usianya dan mulai belajar tentang serangga, guru sebagai elaborator dapat membantu dengan menanyakan

gambar serangga melalui film dan dalam kegiatan bermain anak menirukan bagaimana serangga bergerak atau bersuara.

Guru yang menghargai bermain, selalu akan berusaha menjadi model dalam kegiatan bermain anak. Guru selalu mencari kesempatan ikut duduk bersama anak yang sedang bermain balok dan ikut menempatkan satu atau dua balok dalam susunan bangunan yang dibuat anak. Misalnya guru harus menunjukkan pura-pura sulit meletakkan balok pada susunan yang lebih tinggi, tetapi tidak putus asa.

Sebagai elaborator kegiatan bermain guru, guru bertugas sebagai pengamat dan melakukan penilaian terhadap sejauh mana kegiatan bermain dilakukan. Anak-anak akan memenuhi kebutuhan mereka masing-masing (Patmonodewo, 2005: 109).

Dengan demikian peran guru dalam permainan sangatlah penting dan sangat bermanfaat bagi anak. Guru akan memberikan contoh dan mengenalkan bentuk-bentuk balok yang disediakan. Anak akan mendapatkan balok sesuai bentuknya, maka guru sebagai salah pendidik yang bertugas untuk mengamati dan mendidik anak yang belum bisa menyusun balok dan memberikan penilaian kepada anak siapa dapat menyusun balok dengan baik dan cepat.

#### **d. Langkah-langkah bermain balok**

- 1) Guru memberikan gambaran permainan yang akan dimainkan
- 2) Guru menyiapkan balok yang akan digunakan bermain anak

- 3) Guru membagi anak menjadi 3 kelompok
- 4) Guru mengajak anak untuk bermain balok
- 5) Guru memberikan kebebasan kepada anak tentang bangunan yang dibentuknya
- 6) Guru melakukan pengamatan kepada anak yang sedang bermain balok
- 7) Guru memberikan motivasi kepada anak yang tidak mau bermain balok
- 8) Guru memberikan reward kepada anak yang dapat menyusun balok

## **B. Kerangka Pemikiran**

Permainan balok adalah permainan yang disukai anak sehingga anak akan lebih senang dan mempunyai jiwa mandiri untuk melakukan kegiatan. Permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak.

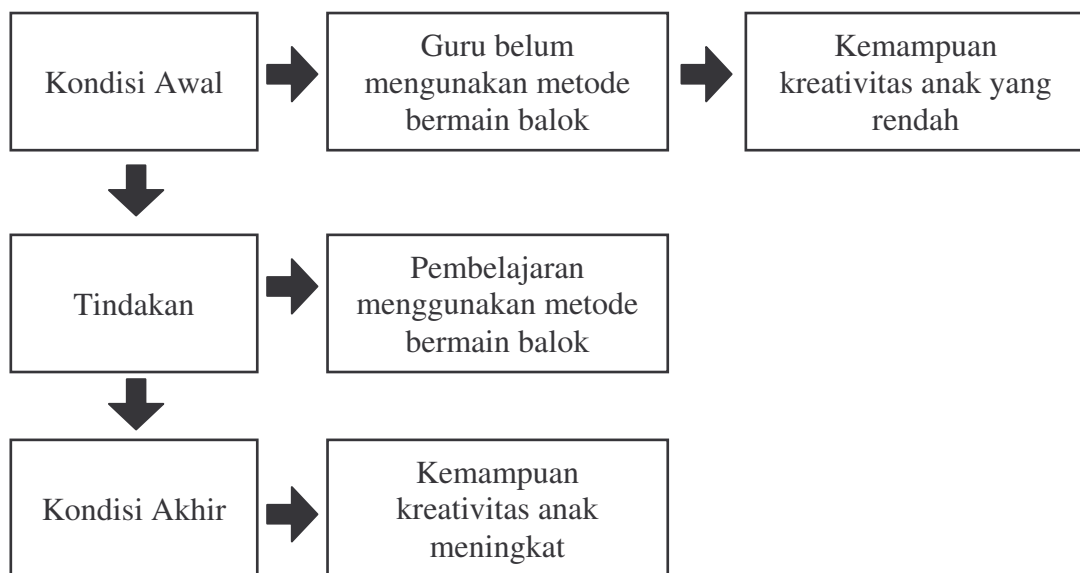
Pada umumnya masih banyak permainan yang dapat dikembangkan oleh anak. Permainan dapat dilakukan anak setiap hari karena dengan bermain anak-anak akan lebih gembira dan dapat meningkatkan kreativitasnya sendiri-sendiri. Orang tua juga dapat membantu dan mendampingi anak di saat anak lagi bermain. Disamping itu peran guru sangat diperlukan untuk anak karena dengan pendampingan anak akan lebih tenang. Selain itu guru juga harus menguasai dan mengetahui cara permainan yang dilakukan sehingga anak dapat memahami dan melakukan permainan dengan benar.

Dalam rangka meningkatkan kreativitas anak, diperlukan metode pengajaran yang tepat dan kreatif. Selain itu juga dapat mengetahui sejauh mana anak mengenal permainan yang dilakukan setiap hari.

Secara skematis kerangka berpikir dapat ditunjukkan sebagai berikut :

**Gambar 3.1**

Skematis kerangka berpikir



### C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka dan tujuan penelitian tersebut di atas dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

“Permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Dharma Wanita Persatuan Setda Kabupaten Klaten tahun 2011/2012”.